イルミナ！
美少女・フィールド
ロールプレイング
ゲーム

I N D E X

プロローグ

　それは一見のどかな風景だった。青い空、白い雲、爽やかな小川、広大な緑の大地、空にはトンビが輪を描いて飛んでいる……。

　テュトという村があった。切り立った岩場と西の大山脈から流れて来る川の間に位置し、豊かとは言えないまでも人々は幸せに暮らしていた。

　その村のはずれ……西の大山脈から流れて来る川辺に、ひとりの少年が流れ着いた。
生きているのか、死んでいるのかもわからない。ただその顔は、何かの呪縛から解かれたばかりのような、深い安堵の表情にも見えた————

ファンタジーＲＰＧ・イルミナ————
(C) Fairytale

　少年は、夢を見ていた。夢で彼は美しい女性に手を引かれ、走っていた。
陽もささぬ、暗雲立ちこめる山道を。
　時折光る稲妻が、一瞬明るく道を照らす。雷鳴がまわりを共鳴させる。
　ここよりさらに上流ではきっと大雨が降っているにちがいない。崖下を流れる川は、いつもに増して急流となり、まるで龍が地を這っているような印象さえ受ける。
「がんばって！ここさえ越えてしまえば、もう追っ手もついてこれないはずよ！
　急いで！」
「待って……少し……、ボクはもう……」
「ぐずぐずしないで！捕まったら、あの男の思うままよ！それでもいいの！？」
「くっ……」
　とうに息は上がってしまった。胸がつぶれるように苦しい。しかし走らなければならない。逃げなければならない。
　誰から？
　何のために？
　何もわからない。今はただ、ひたすら走ることしか考えられなかった。

「はっ！？」
彼らの前に真っ黒な法衣をまとい、不気味な供……骸骨戦士を従えた男が立ちはだかる。
「しまった……追っ手が……」
　彼女は悔しそうに舌打ちをした。不気味な男は、しわがれた声でこちらに話しかけてきた。あきらかに、少年にむけられた言葉だった。
「あまりお手をかけさせなさいますな。さあ、我らの元へ戻りましょう。」
「いやだ！ボクはここから出て行く！あいつの思い通りになんかなるものか！」
「わがままを言うものではございません。我々は力ずくなどという無粋な手段はとりたくないのです。」
「来るな！　ボクはもうおまえ達とは関係ない！」
　彼女は目の前に立ちはだかる追っ手を、どう振り切るか考えていた。しかし、強行突破などできるわけがない。自分達の力では、到底あの不気味な手下………骸骨戦士どもに太刀打ちすることなどできまい。
　なら、せめて……
　彼女は、一瞬少年の方を見た。そして、意を決すると………少年に力いっぱい体当りし、真下を流れる濁流に突き落とした！！
「うわ、わあああぁぁぁっ……！」
　少年は濁流にのみこまれ、あっという間に姿は見えなくなってしまった……
「何ということを……骸骨戦士どもよ、その女を捕らえろ！」
　男は手下に命令した。不気味な骸骨どもは少女に近寄り、その白い骨だけの手で少女の細い肩をがっしとつかむ。
　しかし彼女はずっとその川面を見つめており、その場から逃げようとも、骸骨どもの手を払おうともしなかった。
〔せめて、あなただけでも逃げ延びて……無事に、光の側に……〕
　それは少年が最後に見た光景だったのか、ただの夢だったのかはわからない。
　ただその女性の顔だけが、彼女の声だけが鮮明に脳裏に焼き付いていた。

〔せめて、あなただけでも逃げ延びて……無事に、光の側に……〕

　そのまま少年は夢からも意識を失い、深い眠りへと落ちていった……

　そして再び少年が目を覚ました時…………

● 主な登場人物

◎主人公。
（プレイヤーキャラクター）
テュト村のはずれの川に
流れ着いたところを助けられる。
以前の記憶を失っている。

◎リュウナ
テュト村の見習い僧侶。
記憶を失った主人公を介抱して
くれた。ある騒動をきっかけに
主人公と旅にでることになる。

◎リムファ
元気がとりえの魔術師（の卵？）
性格は無茶、無謀。
話が進むうちにどこかで会える
はずです。割と早いうちに。

◎クレア
慎重かつ剛胆な戦士。印象は
キツいけど、中身は優しい
お姉さん（姐御、の方が近い）。

以上の女性キャラ３人のうち、誰か一人だけを連れて行くことができます。
そして、主人公とあわせて二人で行動していくことになります。
（名前は自由に変更できます）

◎ゴンザロ

このあたり一帯を治める領主。
しかし最近極端に税金を上げ、
払えない町には若い女を差し出せ、
などとゆー無謀な政策を行ったり
している。スケベオヤジで有名。
なんでこんなヤツが領主なんだ？

◎ラスネティ

領主の側近についている魔術師。
領主が無茶な事をしているのは、
彼女がバックについてからだとも
言われている。死体を操る魔術を
得意とするネクロマンサー。
しかし、その正体は・・・・！？

◎　？？？

彼女が何者なのか、
それを知るものはいない。
ただ、主人公の脳裏から
離れない、「幻の女性」である。

◎イカメガ・エミジャー
(Ikamega Emijah)

最も世界を知っている、と言われている老人。白の大賢者と呼ばれているが、本当に賢者なのかは怪しいところである。

● 最初に

◎ゲームの起動

ドライブ１にディスクＡを、ドライブ２にディスクＢをセットし、リセットしてください。（ＭＳＸ2の場合は、ディスクドライブにディスクＡ入れてリセットしてください。）

画面に次の選択肢が出てきます。

・最初から始める

各キャラクターの名前の入力から始まります。

主人公とパートナー３人の、計４人の名前を入力して下さい。

テンキーの２４６８でカーソルを動かし、リターンで決定、スペースキーは訂正です。（カーソルが１つ後ろに戻ります。）

名前が確定したら▼を選んで、次のキャラクターの名前を決めて下さい。

（空白のまま▼を選ぶと、最初から設定してある名前になります。）

全員の名前が決まったら、「よろしいですか？」と表示された時に、リターンキーを押して下さい。（訂正するときは、スペースキーを押して下さい。

ただし、最初から全員分の名前を入力することになります。）

オープニングプログラムが実行されます。実行中に何かのキーが押されると、実行を中断してゲームをスタートします。

・データロード（１～３）

以前セーブした所から再開します。ただしセーブしていないデータを選ぶと、オープニングから実行します。

※立ち上がらないとき・　次の点をチェックして下さい。

１）ご購入されたソフトと機種は合っていますか？

２）ディップスイッチ・モード切り替えスイッチは正しくセットされていますか？

３）ディスクを正しい向きに挿入しましたか？（よくいるんです、こういう人‥）

それでも立ち上がらない場合はこのマニュアルの１９ページ、ユーザーサポートの項をご覧下さい。

● ゲーム開始

一番最初は、教会のベッドから始まります。以前にセーブした続きから始める場合は、キャンプモードに入り、その中の「データロード」を選んで下さい。（※「キャンプ」の項を参照）

・移動

テンキーの【２４６８】で移動します。障害物がある場合は移動できません。町や洞窟に入ると、自動的にマップを切り替えます。

町の周辺にはよく人が歩いています。ぶつかると、彼らは話しかけてきます。それが何かの手がかりになることもあります。人の話はよく聞いて下さい。

・キャンプ
移動の途中でリターンキー（Ｘキー）を押すと、キャンプモードに入ります。データロード・セーブ、治療等ができます。詳しくは10ページ「キャンプ」の項をご覧下さい。

・ステータス
移動中にスペースキー（Ｚキー）を押すと、パーティの状態を表示します。各数値の意味は、次のページをご覧下さい。

・戦闘
オープンフィールド（町の外）では、移動の途中に闇の側のモンスターに襲われることもあります。倒すなり逃げるなりして、生き延びてください。
このゲームは主人公とパートナー、どちらが戦闘中に倒れてもゲームオーバーです。
詳しい戦闘方法は、「戦闘」の項をご覧下さい。

このゲームは、ジョイスティックにも対応しています。ジョイスティックでプレイする場合はスティック（または十字ボタン）で上下左右、Ａボタンがリターン（Ｘ）、Ｂボタンがスペース（Ｚ）キーに対応しています。

● 各パラメータの説明

ＨＰ値　：耐久力の最高値
　　　　　ＨＰが０になったらそのキャラクターは死亡します。
　　　　　即、ゲームオーバーです。
　　　　　レベルアップとともに上昇してゆきます。

ＭＰ値　：魔力の最高値
　　　　　魔力は魔法を使う度に減っていきます。０になったら魔法は
　　　　　使えません。（０になっても死ぬことはありません。）

打撃力　：格闘戦闘能力です。この値が大きいと、敵に与えるダメージも大きく
　　　　　なります。

技量値　：器用さ・機敏さを表します。戦闘の際の攻撃順・命中率・回避率に
　　　　　影響します。

抗魔力　：この値が高ければ、それだけレベルの高いモンスターの魔法攻撃を
　　　　　避ける事ができます。

装甲値　：いわゆるアーマークラスです。敵の物理的ダメージをどれだけ防げる
　　　　　か、という数値です。

耐火値　：モンスターの中には火炎を吹いてくるヤツもいます。それをどれだけ
　　　　　防ぐことができるか、という数値です。特定の防具に付いています。

上昇値　：各数値の、レベルアップ時の上昇限界値です。高ければ高いほど、
　　　　　レベルアップで得られる値が高くなります。

経験値　：これを貯める事によってレベルを上げる事ができます。
　　　　　レベルアップに必要な経験値は、（現在のレベル×５０）です。

レベル　：総合的なキャラクターの強さです。この値は防御力に加算させたり、
　　　　　ダメージに加算されたりと、いろいろな所でプレイヤーに有利に働き
　　　　　ます。

● 町の中では

町の中には、次の施設があります。

◎アイテムショップ
アイテムの売買を一手に引き受けています。
ただし、アイテムは店によって売っていたりいなかったり、場合によってはとんでもない物を売っていたりもします。

◎宿屋
一泊５ＧＰで、体力・魔力が全快します。
・・・・別に、ヘンなことする所じゃないですからねっ！

◎教会

・解毒
毒に限らず石化も治してくれます。無料です。
・解呪
呪いのかかったアイテムを外してくれます。１００ＧＰかかります。
（お金が足りなくても解呪はしてくれます。）
・献金
「タダで何かをしてもらうのは心苦しい」と言う方、このコマンドでいくらでも献金してください。あなたは神より献金額相当の経験値を授かることでしょう。
・奉仕
いわゆるアルバイトです。礼拝堂の掃除、ガラスふき、水汲み等、やることはいっぱいあります。一回につき１０ＧＰが収入として入ってきますが、代わりに経験値を１０消費します。（経験値が無い場合は断わられます）

◎酒場
経験値がたまってからここで酒を飲むと、レベルアップします。
（その分、レベルアップに必要な経験値が消費されます）

ファルガ・プリムという２つの町には、あなたのパートナーになる女の子がいることもあります。彼女達に出会ったなら、一度この町にも立ち寄ってみて下さい。

● キャンプ

移動の途中でリターンキーを押すと、キャンプモードに入ります。
中では、以下の事ができます。

◎休息

一回の戦闘につき、一回だけ可能です。体力と魔力が少しだけ回復します。
(最高で自分のレベル数まで)
ただし、健康な状態の時だけです。毒を受けていたりする場合は回復しません。

◎アイテム使用

使用可能なアイテムの場合(例えばヒールポーション、特効薬等)ここで使うこともできます。使うとそのアイテムの効果が発揮され、同時にそのアイテムは消えてしまいます。
装備できるアイテム(剣・鎧等)を選択した時は、そのまま装備されます。
その時、以前装備していたアイテムは自動的にパーティの持ち物の中に返されます。
ただし、武器・鎧には使用できるレベルの制限があります。
レベルが低いうちは強力な武器・防具は使えません。

◎魔法を使う

使えるのは治癒魔法だけです。(ファイアーボール撃ってどーするんですか。)
まず自分とパートナーのどちらが魔法を使うかを指定します。
次に同様に、どちらを治療するかを聞いてきます。

MPコスト1につき(つまりMPを1使うことによって)対象キャラクターのHPが1～10回復します。平均値は5～6です。

◎歩き方

以下の五種類の中から、歩き方を決めて下さい。

慎重に歩く　：モンスターを避けて歩きます。
　　　　　　　戦闘はあまりおきません。
ゆっくり歩く：回りを注意しながら歩きます。
　　　　　　　比較的戦闘遭遇の少ない歩き方です。
普通に歩く　：適当に戦闘遭遇が起こります。
　　　　　　　これでおおよそ２０歩に一回遭遇するくらいです。
大胆に歩く　：回りに全く気を配らずに歩きます。
　　　　　　　敵との遭遇も多いです。

◎システム
データのロード・セーブを行います。

・データセーブ
現在のパーティの各数値・状態・アイテム等を全てディスクに記録します。
最高３つまでデータを同時に保存することができます。
（データをセーブすると、今までそこに記録されていたデータは上書きされ消されてしまいます。）

キャンプを抜けるときは、コマンド選択時にスペースキーを押して下さい。
スペースは基本的にキャンセルに使います。

● 戦　闘

運悪く（運よく？）敵と遭遇すると、画面が戦闘モードに切り替わります。

まず自分とパートナーの行動を決めます。行動の内容は以下の通りです。

◎戦闘
武器を使用しての（素手でもいいですケド）物理的攻撃です。
このコマンドを選んだ後、モンスターの１匹がワクで囲まれます。
テンキーの４・６で、どのモンスターを攻撃するか決めてください。

※ワクはモンスターの状態により白・水色・青に色が変わります。
白はまだまだ元気、水色はすでにＨＰの半分を失い危険な状態、青はすでにＨＰの４分の３を失い、瀕死の状態です。

◎防御
敵の攻撃を避けることに専念します。一時的に（そのラウンドだけ）防御力が２倍になります。

◎道具
もし持っている中で使える道具があるのなら、このコマンドを選択してください。
画面に現在パーティが持っている使用可能のアイテムが羅列されます。
その中から、カーソルで選んで下さい。

◎逃走
勝ち目が無い時は素直に逃げましょう。（逃げきれるとは限りませんが。）
どちらかが死んでしまったら、即ゲームオーバーです。

◎魔法
戦闘中は、全ての魔法が使用できます。まず使用する魔法を選んで下さい。
（魔法の種類は、次のページを参照してください。）
また、魔法は自分のレベル（ただし最高９９）まで出力を上げることができます。使用する魔法を決定したら、何単位（※）の魔力を使うかカウンターゲージで決定して下さい。

・個体攻撃
敵一体を狙って攻撃します。ＭＰコスト１につき１～１０のダメージを与えます。ただし抗魔力の高いモンスターは魔法を回避し、ダメージを半減してしまいます。魔術師と「あなた」が持っている魔法です。

・全体攻撃
現れている敵すべてに攻撃します。ＭＰコスト２につき１～６のダメージを与えます。ただし、この魔法もダメージを半減させられることがあります。魔術師だけが使えます。

・防御効果
魔法のシールドを張ります。このシールドは通常攻撃はおろか、魔法やドラゴンブレスにさえも有効です。ＭＰコスト１につき防御力が＋２されます。（その戦闘中だけ有効です。）魔術師・僧侶が使えます。
ただし、効果は累積しません。

・体力回復
ＭＰコスト１につき、１～１０ＨＰを回復させます。１０単位以上で毒を消すことができ、２０単位以上の使用でマヒも治療できます。５０単位以上の使用で石化からも復活します。僧侶が使えます。

（※）この場合、魔法をかける最低レベルを１単位といいます。
例えば個体攻撃の場合は１単位が１～１０ダメージです。
２単位使うということは、２ＭＰを消費し、２～２０のダメージを敵に与える、ということです。

●状態について
モンスターに攻撃を受けたとき、毒を受けたりマヒしたり、時には石化したりします。

毒　：戦闘１ラウンドごとにＨＰを失っていきます。失うＨＰ量は、受けた毒の強さで決まります。行動の制限はありません。
麻痺：身体が動かなくなってしまいます。魔法か防御しか行動できません。
石化：全く何もできません。もし二人とも石化してしまったら、その時点でゲームオーバーになってしまいます。

● アイテム

ゲーム中に出て来るアイテム一覧です。参考にしてください。() の中の数字は、キャラクターレベルがそこまで達しないと使えないことを意味します。
（フォルシオンなら、レベル7にならないと使えない、ということです。）

◎剣・戦斧
基本的にあなたとファィターの女の子が使えます。

杖	(1)	誰もが使えます。破壊力はあまりありません。
メリケンサック	(1)	手にはめる白兵戦用の武器です。
短剣	(1)	刃渡り20cm程度の小さな剣です。
女王様のムチ	(1)	「女性なら」誰でも使えます。
ストライクシールド	(3)	トゲがついているシールド。防御力もあります。
マンゴーシュ	(2)	柄に小楯がついている短剣です。防御力もあります。
小剣	(1)	レベル1の時は、これをおすすめします。
長剣	(3)	序盤ではかなりお世話になるでしょう。それなりに強力。
両刃の剣	(5)	ブロードソード。長剣より強力です。
ファルシオン	(7)	これが使えるようになれば、戦士としても一人前です。
ダーク・スラッシュ	(7)	絶大な破壊力を持っています。防御力もあります。
大剣	(7)	バスタードより強力です。重いために命中率は落ちます。
きりさき丸	(10)	一度に2回攻撃できますが、防御力が落ちてしまいます。
ディフェンダー	(10)	破壊力はバトルアクス並ですが、防御力が大きな剣です。
火炎鷲の鉤爪	(25)	炎の魔剣。2回攻撃でき、魔法も使えるようになります。
アックス	(2)	小型の手斧です。剣より強力‥だけど、美しくないなァ。
バトルアックス	(5)	大型の斧。重いため命中率は落ちますが、破壊力は絶大。
ゴージャスブレード	(7)	柄の長いバトルアックス。命中率修正がありません。
かちわり丸	(15)	魔力のかかった戦斧です。技量値が一時的に上がります。
虫喰みの刃（※）	(1)	最強の魔剣。ただし使うたびに体力を奪われていきます。
魔剣「珠時雨」	(30)	これも強力な魔剣。命中率や防御力が＋に修正されます。

（※）虫喰みの剣は呪われており、一度装備したら寺院で解呪してもらうまで離れません。

◎鎚（ハンマー）・鉾（メイス）

あなたと戦士に加え、僧侶でも使うことができる武器です。

棍棒	(1)	大きな木の棒です。さほど大きな破壊力はありません。
ヌンチャク	(1)	それなりに破壊力はあります。防御にも使えます。
ハンマー	(2)	破壊力はそれなりにありますが、命中率は悪いです。
ウォーハンマー	(3)	戦闘専門に振りやすく作ってあるハンマーです。
フレイル	(6)	大型のヌンチャクと思ってくれれば間違いないでしょう。
モーニングスター	(10)	棍棒と鉄球を鎖でつなぎ、振り回せるようにした物です。
めりこみ丸	(15)	魔力のかかった鉾です。
ホーリイメイス	(20)	聖なる力をもったメイス。僧侶の持てる最強の武器です。
ぴこぴこハンマー	(1)	ウケ狙いです。ダメージは期待しないでください。

◎パッド

あなたと戦士が使える鎧です。

竹パッド	(1)	竹に樹脂を塗りこんだ物。かっこいい物じゃないですね。
ウッドパッド	(1)	樫の木で作った物。丈夫で軽いです。
レザーパッド	(1)	音はしないし動きやすい。最初はこれくらい使いたい。
プラスチックパッド	(2)	いいじゃない、この世界にプラスチックがあったって。
アルミパッド	(4)	いいじゃない、この世界にアルミが‥‥
鉄パッド	(5)	ここらへんから、本格的なアーマーになります。
メタルパッド	(7)	鋼鉄製。鉄より丈夫なかわりにメチャ重い。
セラミックパッド	(7)	鋼鉄より硬く、鉄より軽いセラミック！わっはっは‥‥
シルバーパッド	(10)	神聖な金属、銀で作った物です。非常に動きやすい。
ミスリルパッド	(15)	魔法銀とよばれる金属で作った鎧です。
Dスケールパッド	(15)	ドラゴンの鱗で作った鎧は、炎のダメージも防ぎます。
クリスタルパッド	(20)	最強の鎧。これを付けていればもう一人前。

◎法衣
　僧侶が使える防具です。

綿の法衣	(1)	ワタではなくメンです。ま、ごく普通の素材です。
ナイロンの法衣	(1)	綿があるならナイロンだって・・・・え？　だめ？
絹の法衣	(2)	シルク１００％　丈夫で長持ち。
ガラス繊維の法衣	(4)	ガラスを繊維にして作りました。燃えないし丈夫です。
細鎖の法衣	(6)	細鎖を編んで作った、チェインメイルタイプの法衣です。
ケブラーの法衣	(10)	・・・・見逃してくれよぉ・・・・(＊＊)
ミスリル繊維の法衣	(15)	ミスリルを細く繊維にして編んだ法衣です。ＨＰのリジェネレーション(＊)機能もついています。ものすごい技術を必要とする細工物です。
神聖法衣	(20)	聖なる力を織り込んだ法衣です。ＨＰ・ＭＰのリジェネレーション機能標準装備。

◎マント
　魔術師が使える防具です。

マント	(1)	ごく普通のマント。防御力もたいしてありません。
革のマント	(1)	裏地に革をはったものです。初期には役立つでしょう。
ガラス繊維のマント	(2)	ガラスを細い繊維にして作った物です。
ケブラーのマント	(4)	考えて見りゃ、石油製品って火に弱いんだよね・・・・
ミスリル繊維のマント	(8)	ミスリル繊維の説明は前にした通りです。ＨＰのリジェネレーション機能がついてます。
風のマント	(15)	風をまとい、敵の攻撃を受け流します。魔術師の使える最高級品です。

(＊)リジェネレーション：

　失った体力や魔力を、自動的に少しずつ回復してくれる機能です。
　モンスターの中には、生まれつきこの能力を持ったやつもいます。

(＊＊)ケブラー
　ＮＡＳＡの宇宙服に使われたりする、丈夫な素材です。
　なんでそんな物がこの世界にあるのかって？　それは・・・・その・・・・あはは・・・・
　(すいません。悪ノリした私が悪いんです。)

◎一般アイテム
　装備にレベル制限はありません。たいていは役に立つものです。

癒し手の指輪　　：僧侶でなくても治療魔法がかけられるようになります。
守り手の指輪　　：防御力が「思いきり」上がります。
戦士の指輪　　　：ＳＴＲ・ＤＥＸ・ＡＣの全てのが上がります。
剣士の指輪　　　：戦士の指輪同様に各数値があがります。さらに、１ラウンド２回攻撃できるようになります。
ウィングブーツ　：技量値が上昇します。飛ぶことは出来ません。
炎のペンダント　：誰でも全体攻撃魔法が使えるようになります。
風のペンダント　：誰でも個体攻撃魔法を使うことが出来るようになります。
安息の指輪　　　：ＭＰコストを、半分に抑えます。

◎一般アイテム・２
　装備はできません。一回使ったら消えてしまうものがほとんどです。

大根　　　　　　：キャンプ中に使えば、ＨＰが２０回復します。
ヒールポーション：ＨＰが全壊・・・・じゃない、全快します。
ＭＰポーション　：ＭＰが全快します。
解毒剤　　　　　：身体の毒をぬきます。
特効薬　　　　　：ＨＰ・ＭＰが全快し、毒・マヒ・石化からも復活します。
ラム酒　　　　　：マヒから回復させます。
イモリのしっぽ　：ＭＰ上昇値が＋１されます。
煙玉　　　　　　：煙幕をはり、敵の行動を１ラウンド止めます。確実に逃走できるようになります。
マムシドリンク　：バイタリティ（ＨＰ上昇値）が＋１されます。
ツバメの羽　　　：キャンプ中に使うと、好きな町までテレポートしてくれます。戦闘中に使うと、敵をどこかに飛ばしてくれます。
爆弾　　　　　　：爆発すると、敵に大きなダメージがいきます。
うたかたの木の実：モンスター一匹を眠らせます。永久に。
鉄人の果実　　　：一時的に防御力が上がります。魔法攻撃・ブレスアタックには効果はありません。
使い魔の目玉　　：敵のレベルを教えてくれます。だいたいの参考にして下さい。

● アフターサポート

製品の製作・発送には万全を期しておりますが、運送時の事故等やむを得ない状況で、一部不良の品が出回ることがございます。

もしもそのような品をご購入なさってしまった場合、一度下記連絡先までお問い合わせくださった後、詳しい症状をお書き添えの上、パッケージ・付属品ごとディスクを当社にお送り下さい。（異常箇所を早急に発見するためにも、症状はなるべく詳しくお書き下さい。）

明らかにディスクに原因があると認められた場合、当社の責において修理・交換致します。ただし、以下の場合は交換の対象外となりますので、ご承知おきください。

・フロッピーディスクが当社の提供した物と異なる場合
・当社のテストプレイで異常なかった場合
・明らかに不正と認められる改造が施されていた場合

◎当社にフロッピーディスクをお送りいただく場合、曲がったり折れたりしないよう、ダンボール等で補強して下さい。
また万が一の事故を想定し、簡易書留のご利用をお勧めします。

送り先は、以下の通りです。

〒169　東京都新宿区高田馬場１－33－14
サンフラワービルＢ１Ｆ

カクテル・ソフト

フェアリーテール　ユーザーサポート係
TEL（03）200－9834

スペシャルプレゼントのお知らせ

「イルミナ」の発売を記念して、御購入頂いた皆様の中から抽選で各機種２００名ずつ、４機種合計８００名の皆様に、フェリーテール特製オリジナルテレホンカードをプレゼント致します。

製品に付属されているアンケート葉書に、下の応募シールと機種シールの２枚を切り取って張り付け、ご応募下さい。
（必ず２枚張り付けて下さい。応募券のみ・機種シールのみは無効です。）

〆切は平成３年１月３１日です。（消印有効）

イルミナ プレゼント 応募券	イルミナ プレゼント PC-9801	イルミナ プレゼント PC-8801	イルミナ プレゼント X-68000	イルミナ プレゼント MSX-2

《ご注意》

※製品には万全を期しておりますが，万一プログラムが動作しない場合は，まず次の事をお確かめ下さい。

- ●本体ディスプレイなどの電源やケーブルが正しく接続していますか？
- ●ディップスイッチやクロックなどの設定が間違っていませんか？
- ●ディスケットは正しくセットされていますか？
- ●一度電源を切って，状態を安定させてからゲームを立ち上げましたか。

以上をご確認の上，それでも作動しない場合は…。

- ●ご購入ショップなどで，同じ機種の機械での動作をお確かめください。別の機械で正しく動作する場合にはご使用の機械の故障等が考えられます。

上記いずれの場合にも動作しない時は，誠に申し分けありませんが，お手持ちのゲームディスクの動作不良が考えられます。

お手数ですが，お名前，ご住所，お電話番号，ご使用機種名をお書きのうえ，ディスケットをお送りください。至急，調査の上交換品をお送りします。

- ●このゲームはフィクションです。ゲーム中に登場する，地名，団体名，登場人物は実在のものとは一切関係ありません。